



Wettkampf auf Leben und Tod: Spannung in "The Hunger Games"

Frizzoni, Brigitte

Abstract: „Spannung ist, wenn's spannend ist“: so fasst der Medienpsychologe Peter Vorderer die Erfahrung zusammen, dass wir alle intuitiv wissen, was mit Spannung gemeint ist, wie sie sich anfühlt, welche Texte, Filme und Genres besonders viel davon versprechen, dass es uns aber schwer fällt, exakt zu beschreiben, was genau wann und weshalb bei uns Spannung auslöst. Diese Schwierigkeiten haben mit der Doppelnatur der Sache zu tun, denn Spannung ist sowohl ein Text- wie ein Rezeptionsphänomen. Der Beitrag behandelt am Beispiel der dystopischen Bestsellertrilogie "The Hunger Games" (2008-2010) von Suzanne Collins drei Grundfragen der interdisziplinären Spannungsforschung: welche Grundbedingungen erfüllt sein müssen, damit fiktionale Spannung überhaupt entstehen kann; welche spezifischen Leserlenkungsstrategien beim Publikum Spannung auslösen; und wieso sich dieses überhaupt freiwillig Angst und Spannungstress aussetzt. Die Forschung nennt vier Grundbedingungen: (1) dass der Ausgang ungewiss ist – wobei die Paradoxie, dass wir spannende Filme und Texte auch beim zweiten Rezipieren als spannend erleben können, kontrovers diskutiert wird; (2) dass dieser ungewisse Ausgang mit Überlebensmotiven zu tun hat und nur eine limitierte Zahl von Lösungen zulässt; (3) dass die Aussichten auf den vom Publikum ersehnten Ausgang sehr gering sind; und (4) dass die Rezipierenden um die gefährdete Figur bangen, also deren Perspektive übernehmen. Mithilfe von vier Leserlenkungs- beziehungsweise Spannungsstrategien stimulieren AutorInnen und FilmemacherInnen ihr Publikum affektiv oder kognitiv und lösen Thrill, Neugierde, Beunruhigung und Überraschung aus: (1) suspense (Konflikt- und Bedrohungsspannung), (2) mystery (Rätselspannung), (3) disquiet (Beunruhigungsspannung) und (4) surprise (Überraschungsstrategie). Jede Strategie wird charakterisiert durch ein je spezifisches Zusammenspiel von Ereignis- und Diskursebene (d. h. was geschieht und wie dieses Geschehen präsentiert wird), wobei auf Ereignisebene die bereits genannten Grundbedingungen zentral sind. In der Realität unangenehme Zustände wie Angst, so eine These in der Spannungsforschung, werden während der Rezeption spannender Handlungen nicht negativ, sondern lustvoll erlebt, nicht als reale Angst, sondern als „Als-ob-Angst“, als Angstlust, die durch vielfältige Grenzüberschreitungen ausgelöst wird. Diese Grenzüberschreitungen, so das Fazit, sind charakteristisch für "The Hunger Games".

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

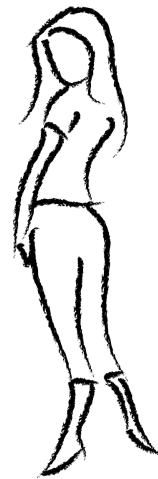
ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-96941>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Frizzoni, Brigitte (2014). Wettkampf auf Leben und Tod: Spannung in "The Hunger Games". Kids+media, 4(1):44-58.



Wettkampf auf Leben und Tod: Spannung in *The Hunger Games*

Von Brigitte Frizzoni

Hundertstelsekunden und Millimeter entscheiden über Sieg oder Niederlage im Spitzensport: Schneller! Höher! Weiter! hofft das Publikum mit seinen Favoriten. In solchen Momenten fallen Sport und Spannung in eins. Erst wenn Gewissheit über den Ausgang besteht, folgt Entspannung. An Sportwettkämpfen geht es um viel, ja, die Hochspringerin Blanka Vlašić meint in einem Interview gar: „Für mich geht es bei jedem Wettkampf um Leben und Tod.“¹ Diese Metapher vom Sport als Überlebenskampf benutzen SportlerInnen immer wieder in Interviews.²

Um Leben und Tod nicht nur im übertragenen Sinn, sondern im Wortsinn kämpfen die vierundzwanzig durchs Los ausgewählten zwölf- bis achtzehnjährigen Jugendlichen im totalitären, post-apokalyptischen Panem der dystopischen Trilogie *The Hunger Games* (2008–2010) von Suzanne Collins.³ Die Bestsellertrilogie wurde in zahlreiche Sprachen übersetzt – auf Deutsch als *Die Tribute von Panem*. Die ersten beiden Bände wurden von Gary Ross (2012) und Francis Lawrence (2013) fürs Kino verfilmt, der dritte Band wird in zwei Teilen, ebenfalls unter Regie von Francis Lawrence, 2014 und 2015 in die Kinos kommen. Die Popularität des Werks zeigt sich in Fanaktivitäten im Internet⁴, etwa im von Fans erstellten *The Hunger Games Wiki*, in dem sie ihr Wissen zum fiktionalen Universum zusammentragen⁵, im *Unofficial guide to Suzanne Collins' Hunger Games*⁶ und nicht zuletzt im „Bogen-Hype“⁷, in der zunehmenden Beliebtheit des Bogenschiessens bei jungen Mädchen, die sich von der Protagonistin der Trilogie Katniss Everdeen, einer versierten Bogenschützin, inspirieren lassen.

Als Beispiel für die untrennbare Verflechtung von Wettkampf und Spannung bietet sich diese Bestsellertrilogie geradezu an, um grundlegende Fragen und Thesen der Spannungsforschung zu diskutieren.⁸ Denn obwohl wir alle intuitiv wissen, was mit Spannung gemeint ist, wie sich Spannung anfühlt, welche Texte, Filme und Genres besonders viel Spannung versprechen, fällt es uns meist schwer, exakt zu beschreiben, was genau wann und weshalb bei uns Spannung auslöst. Dieses Phänomen fasst der Medienpsychologe Peter Vorderer mit den Worten eines Kollegen humorvoll mit

¹ Blanka Vlašić im Porträt: „Es geht immer um Leben und Tod“.

<http://www.spox.com/de/specials/laureus-stiftung/1106/Artikel/blanka-vlasic-beste-hochspringerin-der-welt-im-portrait.html>, 05.05.2014.

² Vgl. u.a. die Tennisspielerin Manuela Maleeva in Oswalt 2014.

³ Band 1: *The Hunger Games* (2008), Band 2: *The Hunger Games: Catching Fire* (2009) und Band 3: *The Hunger Games: Mockingjay* (2010). Vgl. dazu die Rezensionen von Kalbermatten 2010, Bartlett 2012 und Fisher 2012.

⁴ Schlachter 2014.

⁵ *The Hunger Games Wiki*, http://thehungergames.wikia.com/wiki/The_Hunger_Games_Wiki, 02.06.2014.

⁶ Arrow 2012.

⁷ Vgl. Jecker 2013.

⁸ Der vorliegende Beitrag basiert auf einem Vortrag über Spannungsforschung, den ich auf Einladung des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM an der Jahrestagung „gefesselt! Spannung pur in Kinder- und Jugendmedien“ am 28. September 2012 im Centre Loewenberg in Murten gehalten habe und der unter dem Titel „Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust“ in einer Kurzfassung in der Zeitschrift *Buch & Maus* 3 (2012), S. 2–4, veröffentlicht worden ist.

„Spannung ist, wenn's spannend ist“⁹ zusammen. Er verweist damit auf die Schwierigkeiten, Spannung zu erfassen – nicht nur für Laien, sondern auch für Experten der Spannungsforschung. Die Schwierigkeiten haben nicht zuletzt mit der „Doppelnatur der Spannung“¹⁰ zu tun, so der Romanist Ralf Junkerjürgen. Denn Spannung ist sowohl ein Text- wie ein Rezeptionsphänomen, bezeichnet also auf der einen Seite spezifische Erzählverfahren von AutorInnen und RegisseurInnen und auf der anderen Seite die emotionale Reaktion der LeserInnen und ZuschauerInnen. Der Erforschung des Phänomens widmen sich entsprechend sowohl Literatur- und Filmwissenschaft als auch Psychologie und Kommunikationswissenschaft¹¹. Als besonders gewinnbringend erweisen sich Zugänge, die psychologische und philologische Ansätze fruchtbar machen und unterschiedliche Texttypen beziehungsweise Spannungsstrategien, aber auch individuelles Spannungserleben unter spezifischen historisch-kontextuellen Bedingungen¹² berücksichtigen.¹³

Drei grundlegende Fragen der interdisziplinären Spannungsforschung zu Spannungsstrategien und Spannungserleben sollen im Folgenden am Beispiel von *The Hunger Games* gestellt werden. Erstens: Was sind die obligatorischen Voraussetzungen, was sind die Grundbedingungen, damit fiktionale Spannung überhaupt entstehen kann? Zweitens: Mittels welcher Spannungsstrategien und -formen fesseln die Autorin und die beiden Regisseure ihr Publikum? Was soll bei den jeweiligen Rezipierenden Thrill, Angst- bzw. Bedrohungsgefühle, Hoffnung, Überraschung, aber auch Neugierde auslösen? Und nicht zuletzt drittens: Weshalb setzen sich die Rezipierenden überhaupt freiwillig Spannungsstress, das heisst unangenehmen Gefühlen wie Angst aus?¹⁴

Grundbedingungen fiktionaler Spannung

„When I wake up, the other side of the bed is cold. My fingers stretch out, seeking Prim's warmth but finding only the rough canvas cover of the mattress. She must have had bad dreams and climbed in with our mother. Of course she did. This is the day of the reaping.“¹⁵

Bereits die ersten Sätze von *The Hunger Games* zielen auf Beunruhigung der LeserInnen und werfen Fragen auf: Was mag es mit dieser ominösen Ernte auf sich haben, dass sie bei Prim solche Alpträume auslöst? Gutes jedenfalls kann sie nicht bedeuten. Der Film erläutert die bevorstehende „Ernte“ von Beginn an unmissverständlich. Folgender Lauftext erscheint zu Musikklingen (0:00:34–0:01:00):

„From the Treaty of the Treason: In penance of their uprising, each district shall offer up a male and female between the ages of 12 and 18 at a public ‚Reaping‘. These Tributes shall be delivered to the

⁹ Vorderer 1994a.

¹⁰ Junkerjürgen 2002, 11.

¹¹ Vgl. Anz 2003; Brewer/Lichtenstein 1982; Carroll 1984 und 1996; Junkerjürgen 2002 und 2006; Oatley 1994; Ohler 1994; Schulze 2002; Vorderer 1996; Wenzel 2001 und 2004; Zillmann 1996.

¹² Wulff 1993a, 100.

¹³ Zu unterschiedlichen Ansätzen der Spannungsforschung vgl. Vorderer 1994a, Ackermann 2005 sowie die Übersicht von Anz 2010.

¹⁴ Im vorliegenden Beitrag stehen generelle, medienübergreifende Spannungsstrategien zur Diskussion. Auf die spezifischen filmischen Mittel, die zur Spannungserzeugung eingesetzt werden, wie Ton, Farbe, Licht, Einstellungsgrößen und -perspektiven sowie Kamerabewegung wird nicht eingegangen. Zum Ton in *The Hunger Games* vgl. etwa Jackson 2012.

¹⁵ Collins 2008, 3.

Custody of the Capitol. And then transferred to a public arena where they will Fight to the Death, until a lone victor remains. Henceforth and forevermore this pageant shall be known as The Hunger Games.“

Mit der Einblendung von „The Hunger Games“ hören wir die Stimme des Spielmakers der Hungerspiele, Seneca Crane, im Live-Gespräch mit Talkmaster Caesar Flickerman. Die beiden werden in Halbnah- und Nahaufnahmen eingeführt, unterhalten sich über die nun beginnenden 74. Hungerspiele und erinnern an den Grund dieser Spielanlage (0:01:01–0:01:23):¹⁶

Seneca Crane: I think it's our tradition.

Caesar Flickerman: Mmhmm.

Seneca Crane: It comes out of a particularly painful [Die beiden werden – stark geschminkt – in einer Zweiereinstellung ins Bild gerückt] part of our history.

Caesar Flickerman: Yes. Yes.

Seneca Crane: But it's been the way we've been able to heal. At first it was a reminder of the rebellion, it was a...

Caesar Flickerman: Yes.

Seneca Crane: ...price the districts had to pay. But I think it has grown from that...

Caesar Flickerman: Mmhmm

Seneca Crane: I think it's uh...something that knits us all together. [Das Publikum klatscht]

Euphemistisch werden mit „Ernte“ die jährlichen Opfer bezeichnet, die den zwölf verarmten Distrikten vom gleichermassen despotischen wie dekadenten Kapitol abverlangt werden: Je einen Jungen und ein Mädchen müssen sie an die Hungerspiele schicken – ein nahezu sicheres Todesurteil, denn die 24 Tribute kämpfen gegeneinander in einer Art pervertierten Reality-TV-Show, die live übertragen wird, unter permanenter Beobachtung bis zum Tod. Nur einer wird überleben. Die Tribute sind Menschenopfer als Strafe für frühere Bürgeraufstände, die Hungerspiele eine Machtdemonstration des Kapitols, um künftige Aufstände zu verhindern. Bei diesem als festliches Grossevent inszenierten Wettkampf um Leben und Tod ist die Anspannung, die Angst aller direkt Betroffenen – seien das die involvierten Tribute selbst, deren Angehörige und Freunde, die Distriktbewohner, die diegetischen wie die realen ZuschauerInnen – entsprechend gross, sie alle durchlaufen ein Wechselbad von Gefühlen, sind hin- und hergerissen zwischen Bangen, Furcht, Trauer und Hoffnung, aber auch Wut und Abscheu gegenüber Präsident Coriolanus Snow samt Crew. Als Caesar Flickerman Seneca Crane nach seiner persönlichen Handschrift fragt, die er als Spielleiter der letzten drei Jahre entwickelt hat, hören wir als impliziten Kommentar den angsterfüllten Schrei eines Kindes: „No! No!“ (0:01:24–0:01:34). Wir ahnen das Schlimmste. Die nächsten beiden Einstellungen führen in den heruntergekommenen Distrikt 12 ein und zeigen uns eine verängstigte Prim in den Armen ihrer Schwester Katniss, die sie zu beruhigen versucht. Prim hat geträumt, sie habe das verhängnisvolle Los gezogen. Als Zwölfjährige gehört sie erstmals auch zu den möglichen Kandidatinnen der Hungerspiele. Wir lernen Primrose als liebenswürdige kleine Schwester der sechzehnjähr-

¹⁶ Generell bedient sich die Kameraführung in *The Hunger Games* in den Passagen der Reality-TV-Show, die das Geschehen kommentiert und erläutert, der Erzählkonventionen von Talkshows mit ihren Halbrundfahrten, Halbnah- und Nahaufnahmen der Gäste und des Talkmasters sowie mit Halbaufnahmen und Totalen des Publikums. Vgl. dazu Barg 2012, Kapitel 6.1.

rigen Protagonistin und Ich-Erzählerin Katniss Everdeen kennen. Katniss sorgt als Bogenschützin¹⁷ mit ihren Jagdkünsten fürs Überleben von Mutter und Schwester, seitdem der Vater bei einer Minenexplosion umgekommen ist. Wenig später wird der weibliche Tribut des Distrikt 12 von Effie Trinket, einer fröhlich-aufgedonnerten Dame des Kapitols, mit „Happy Hunger Games. And may the odds be ever in your favour!“ und „Ladies first!“ bestimmt.¹⁸ Wir halten den Atem an, als das Los gezogen wird, es ist – Prim. Mit dieser Schreckensbotschaft, mit diesem Cliffhanger endet das erste Kapitel.

Leben oder Tod? Ungewisser Ausgang

Schon im ersten Kapitel beziehungsweise in den ersten Filmminuten lassen sich in der Spannungsforschung postulierte zentrale Voraussetzungen für fiktionale Spannung erkennen: Spannung kann nur dann entstehen, wenn der Ausgang des Geschehens ungewiss ist, und lässt sich entsprechend als etwas in Unsicherheit Schwebendes definieren.¹⁹ Spannung resultiert zwingend aus offenen Fragen nach dem Fortgang einer Geschichte, aus der partiellen Informiertheit von Figuren und Publikum über den Handlungsverlauf.²⁰ Die Ungewissheit über den Handlungsverlauf bezieht sich sowohl auf die Makrostruktur, also die Gesamthandlung des Textes, als auch auf kürzere Handlungssequenzen, auf die Mikrostruktur des Textes. Der Kunstphilosoph Noël Carroll differenziert entsprechend zwischen Makro- und Mikrofragen.²¹ Wir fragen uns: Wen trifft das Los (Mikrofrage), welcher Tribut wird überleben und wie wird ihm das gelingen (Makrofrage)? Ist der Ausgang gewiss, entsteht keine Spannung. Das scheint auf den ersten Blick eine Banalität zu sein. Doch wie erklärt sich die Tatsache, dass wir auch beim zweiten oder dritten Lesen eines Thrillers immer noch Spannung empfinden, obwohl wir über den Ausgang der Handlung nun bestens informiert sind? Dieses „Paradox der Spannung“ wird in der Spannungsforschung kontrovers diskutiert.²² Noël Carroll löst es mit der Erklärung auf, dass wir unsere Aufmerksamkeit im Rezeptionsvorgang immer auf die gerade zur Verfügung stehende Information richten und unser Wissen über den Ausgang nicht benutzen würden. Als „willing suspension of memory“²³ bezeichnet dies der Kognitionspsychologe William F. Brewer – in Anlehnung an den Dichter und Kritiker Samuel Taylor Coleridge, der 1817 von der „willing suspension of disbelief“²⁴ sprach, von der Bereitschaft der LeserInnen, die Vorgaben eines Werkes vorübergehend zu akzeptieren, auch wenn diese fantastisch oder unmöglich seien. Der Psycholinguist Richard J. Gerrig hingegen argumentiert, dass jede Lektüre einmalig und komplex sei und uns derart absorbiere, dass wir gar nicht automatisch auf unser Wissen zurückgreifen könnten, dazu brauche es immer eine bewusste Anstrengung, einen bewussten Willensakt.²⁵ Folgt man Gerrigs Argumentation²⁶, müsste man mit William F. Brewers gesprochen also eher von einer „willing maintenance“ statt einer „willing suspension of memory“ ausgehen.

¹⁷ Für die Spannungstheorie hat der gespannte Bogen eine besondere Symbolkraft. Er wird gerne zur lexikalischen Explikation und Veranschaulichung des Spannungsbegriffs genannt, vgl. Anz 2010: „Die elastische Spannung der Armbrust ist hier nicht nur ein Handlungselement, sondern zugleich Bild der literarischen Spannungsdramaturgie und der psychischen Spannung der beteiligten Personen wie der Rezipienten.“

¹⁸ Collins 2008, 23f. Im Film 0:11:22–0:11:26.

¹⁹ Borringo 1980, 38; Wuss 1993; Wulff 1993a; vgl. auch Anz 2003.

²⁰ Anz 2003, 464; Pfister 1977, 142, zit. in Wenzel 2001, 23; Carroll 1996, 72.

²¹ Carroll 1984.

²² Vgl. Carroll 1996; Yanal 1996; Prieto-Pablos 1998; Smuts 2008; Mag Uidhir 2011.

²³ Brewer 1996, 120.

²⁴ Coleridge (1817) 1983, 6.

²⁵ Gerrig 1997.

²⁶ Vgl. dagegen Smuts 2008.

Alles oder Nichts? Limitierte Lösungsmöglichkeiten und Überlebensmotivik

Der ungewisse Ausgang, das Offenbleiben von Fragen ist aber nur eine der notwendigen Bedingungen, um Spannung zu erzeugen. Damit die Rezipierenden den Antworten gespannt entgegenfiebern, müssen die möglichen Antworten auf die offenen Fragen limitiert sein.²⁷ Als besonders spannungsvoll wird das Geschehen erlebt, wenn es nur zwei Lösungsmöglichkeiten gibt – Erfolg oder Misserfolg.²⁸ Es muss so viel wie möglich auf dem Spiel stehen.²⁹ In den Hungerspielen geht es tatsächlich um alles oder nichts, um Leben oder Tod. Die Tribute können nur entweder verlieren und sterben oder siegen und überleben, es gibt weder einen zweiten noch einen dritten Platz, geschweige denn einen Trostpreis in diesem Wettkampf. Die Intensität der Spannung ist somit immer auch vom verhandelten Thema abhängig. Besonders gefesselt sind wir immer dann, so Walter A. Koch mit Blick auf Befunde der Soziobiologie, wenn es ums Sichern des Überlebens geht, wenn biologisch fundierte Triebstrukturen und Verhaltensmuster aktiviert werden.³⁰ Fürs Sichern des Überlebens unverzichtbar sind drei Triebbereiche beziehungsweise Verhaltensmuster: Angriff und Flucht (Koch nennt diesen Triebbereich *crimen*), Nahrungsaufnahme und Aufzucht der Nachkommenschaft (*fructus*) sowie Fortpflanzung und Gewinnung eines möglichst attraktiven Partners zur Aufrechterhaltung und Sicherung der Nachkommenschaft (*sexus*).³¹ Jeder dieser Bereiche liefert spannungsträchtige populäre Motive. In den Hungerspielen sind alle drei Triebbereiche präsent und miteinander gekoppelt, was zu intensiven Spannungserlebnissen führt, denn der stärkste Thrill entsteht bei Überschneidung der drei Triebbereiche³²: Kampfszenen mit tödlichem Ausgang (*crimen*), das Erleiden von grossem Hunger und Durst (*fructus*) sowie die bestehende beziehungsweise sich anbahnende Liebe zwischen Katniss und den beiden jungen Männern Gale und Peeta (*sexus*), die in ihrer Dreiecksstruktur ebenfalls spannungssteigernd wirkt.

Sehr geringe Erfolgchancen

Eine dritte Bedingung für Spannungserzeugung betrifft die Wahrscheinlichkeit des erwünschten Ausgangs, die sehr gering, beziehungsweise die subjektiv empfundene Wahrscheinlichkeit eines negativen Ausgangs, die sehr hoch sein muss. Die Spannung steigt also, wenn die ZuschauerInnen einen negativen Ausgang des Geschehens befürchten.³³ Wir erfahren, dass Katniss ihren Namen gleich mehrfach aufgeschrieben hat für „die Ernte“, denn für jede Einschreibung erhält sie für ihre hungernde Familie dringend benötigte Nahrung. Das verringert die Chance auf den erwünschten Ausgang – ihr Los möge nicht gezogen werden – erheblich. Als sich Katniss im weiteren Verlauf freiwillig anstelle ihrer kleinen Schwester als Tribut für die Hungerspiele zur Verfügung stellt, was den ersten Wendepunkt in der Handlungsrichtung markiert³⁴, sind ihre Chancen, den Kampf zu überleben, zwar grösser als für Prim, zumal sie als versierte Bogenschützin eingeführt wird, doch mit Blick auf die vielen durchtrainierten Tribute aus den anderen Distrikten immer noch gering. Vor allem aber wird ihr der sympathische männliche Tribut Peeta Mellark aus Distrikt 12 an die Seite gestellt, der ihr in der Kindheit als Bäckerssohn einmal Brot zukommen liess, als die Familie fast

²⁷ Gerrig 1994, 470–471.

²⁸ Wenzel 2001, 24; ders. 2004, 182f.

²⁹ Zillmann 1991, 284.

³⁰ Koch 1993.

³¹ Koch 1993, 45f., 120f., 154–156; ders. 2001, 14–16.

³² Wenzel 2001, 25; ders. 2004, 184f.

³³ Carroll 1996, 78; Gerrig 1996, 94; Comisky/Bryant 1982, 49, 57.

³⁴ Vgl. Barg 2013, Kap. 6.1.

verhungerte, und der seit Kindesbeinen in Katniss verliebt ist. Selbst wenn Katniss also überleben sollte, wäre das nur möglich, wenn der Sympathieträger Peeta Mellark sterben würde – für die Rezipierenden ein ebenso gefürchteter Ausgang. Spannung hat also immer auch etwas damit zu tun, dass etwas geschieht oder geschehen könnte, was das Publikum nicht geschehen lassen möchte.³⁵

Perspektivenübernahme – Empathie-Automaten und Everybody's Darling

Spannung setzt somit immer auch Empathie mit der Protagonistin bzw. dem Protagonisten voraus – eine vierte zentrale Bedingung fürs Spannungsleben. Es gibt Figuren, die aufgrund ihrer Vulnerabilität und Nähe zum Publikum automatisch Empathie wecken. Solche „Empathie-Automaten“³⁶ – dies die griffige Bezeichnung von Ralf Junkerjürgen für diese Figuren – sind allen voran Kinder wie Prim. Die zwölfjährige Rue, die für Distrikt 11 an den Hungerspielen teilnimmt und als Parallelfigur zu Prim angelegt ist, ist ebenfalls ein solcher „Empathie-Automat“. Katniss schliesst sie ins Herz und kümmert sich um sie. Wir sind zu Tränen gerührt, als Rue stirbt und Katniss für sie singt, sie mit Blumen schmückt und sich vor laufender Kamera von ihr verabschiedet und damit gegen die unmenschlichen Hungerspiele rebelliert.³⁷ Auch die Spielmacher wissen um diese Empathie-Automaten und manipulieren die Gefühle der Wettkämpfer, indem sie im zweiten Teil der Trilogie Jabberjays, mutierte Vögel, die perfekt Menschenstimmen imitieren können, einsetzen und Katniss im Glauben lassen, ihre kleine Schwester Prim, die voller Angst und Schmerzen um Hilfe ruft, sei in unmittelbarer Gefahr und ebenfalls in der Arena anwesend.³⁸ Auch die sorgfältig gestaltete Tonspur trägt also viel zur Spannung in *The Hunger Games* bei.³⁹ Automatische Sympathieträger sind auch gebrechliche, alte Menschen. Im zweiten Teil der Trilogie ist dies die geschwächte Mags, die im Team von Katniss und Peeta kämpft und sich schliesslich opfert, um die Überlebenschance der andern auf der Flucht vor Giftgas nicht zu gefährden. Katniss beobachtet dies erschüttert:

„What happens next is so fast, so senseless, I can't even move to stop it. Mags hauls herself up, plants a kiss on Finnick's lips, and then hobbles straight into the fog. Immediately, her body is seized by wild contortions and she falls to the ground in a horrible dance.“⁴⁰

Hohe Empathie-Fähigkeit haben zudem sympathische Figuren wie Peeta, die Junkerjürgen „Everybody's Darling“⁴¹ nennt.

Doch ist Sympathie zwingend für Empathie? Oder sorgen wir uns auch um ambivalent gezeichnete, ja gar um amoralische und unsympathische Figuren? Dies ist eine weitere Frage, die in der Spannungsforschung diskutiert wird.⁴² Wer Fernsehserien wie *Breaking Bad* (AMC 2008–2013) kennt, weiss, dass wir sehr wohl auch um ambivalente Figuren bangen können. Die Spannung steigt aber, wenn die bedrohte Figur uns sympathisch erscheint und moralische Werte vertritt, die wir teilen oder zumindest nachvollziehen können.⁴³ Entscheidend ist die Beziehung zwischen Leser und Figur,

³⁵ Carroll 1996, 78f.

³⁶ Junkerjürgen 2002, 179.

³⁷ *The Hunger Games* (USA 2012, Gary Ross), 1:39:30–1:43:32.

³⁸ Collins 2009, Ende Kapitel 32 und Anfang Kapitel 24.

³⁹ Vgl. Jackson 2012; vgl. auch Comisky/Bryant 1982, 57, zur Wichtigkeit der Tonspur fürs Spannungsempfinden.

⁴⁰ Collins 2009, 382.

⁴¹ Junkerjürgen 2002, 178.

⁴² Vgl. Vorderer 1994a, 332–334.

⁴³ Comisky/Bryant 1982, 49.

meint Peter Vorderer.⁴⁴ Es stellen sich Fragen wie: Ist die Figur uns ähnlich oder unähnlich? Erhalten wir Einblick in ihre Lebensgeschichte? Erfahren wir in der Beziehung zur Figur auch etwas über uns? Werden eventuell persönliche Erinnerungen aktiviert? Erfahren wir etwas über ein Thema, das uns interessiert? Das sind lauter Aspekte, die zum Engagement für eine Figur führen. Ist die Beziehung zur Figur aufgebaut, empfinden wir auch Angst um sie, unabhängig davon, ob wir sie positiv oder negativ bewerten. Als Lesende interessieren wir uns also nicht nur für Ziele und Pläne sympathischer Figuren, attraktiv kann auch ein „bad girl“ oder „bad guy“ sein.⁴⁵

Kontrovers diskutiert wird in der Spannungsforschung, *wie* die Beziehung zu den Figuren gestaltet sein muss, damit Spannung entsteht. Reicht Empathie, wie der Psychologe Dolf Zillmann meint⁴⁶, oder müssen Ziele und Gefühle der Hauptfigur übernommen werden, also Identifikationsprozesse stattfinden? Peter Vorderer schlägt vor, beides in Betracht zu ziehen, abhängig von Person und Situation, und neutral einfach von Perspektivenübernahme zu sprechen.⁴⁷ Wir fiebern also mit Katniss mit – egal, ob wir ihre Gefühle und Überlebensstrategien nachvollziehen oder lediglich Sorge um sie empfinden.

Zusammenfassend lassen sich als grundlegende Voraussetzungen für Spannung ein ungewisser Ausgang, limitierte Lösungsmöglichkeiten (alles oder nichts, Leben oder Tod) und auf Triebstrukturen basierende Motive (*crimen, fructus, sexus*) bestimmen sowie geringe Erfolgchancen und positive Einstellungen gegenüber den Figuren beziehungsweise die Möglichkeit, die Perspektive der Figuren zu übernehmen. Figuren wie Katniss, die nicht wissen, was auf sie zukommt (unsicherer Ausgang), die vom Tod bedroht sind (limitierte Ausgangsmöglichkeiten, Überlebensmotivik) und deren Überlebenschancen klein sind (geringe Erfolgchancen), lassen uns mitfiebern (Perspektivenübernahme). Neben diesen Grundbedingungen sind es insbesondere die unterschiedlichen Erzählstrategien, die die LeserInnen von *The Hunger Games* mitfiebern, miträtseln und sich überraschen lassen.

Spannungsprofile – *suspense, mystery, surprise, disquiet*

Die *Hunger Games* setzen unterschiedliche leserstimulierende Erzählstrategien beziehungsweise Formen von fiktionaler Spannung ein, deren Kombination das individuelle Spannungsprofil eines Textes bestimmt.⁴⁸ Denn Spannung ergibt sich immer auch aus einer bestimmten Textstruktur, die aus dem Zusammenspiel von Ereignis- und Diskursstruktur entsteht, dem Verlauf des Geschehens und der Art und Weise, wie das Geschehen erzählt wird.⁴⁹

Suspense – Bedrohungsspannung

Die vorherrschende Spannungsform in der Trilogie ist die Konflikt- und Bedrohungsspannung, im Englischen *suspense* oder *thrill* (Nervenkitzel) genannt. *Thrill* bezeichnet eine besonders heftige, kör-

⁴⁴ Vorderer 1994a, 335.

⁴⁵ Ebd., 336.

⁴⁶ Zillmann 1991b.

⁴⁷ Vorderer 1994a, 332–334; Brewer 1996, 108–110; Zillmann 1996, 210–218.

⁴⁸ Junkerjürgen 2006, 176.

⁴⁹ Während Brewer *surprise, curiosity* und *suspense* als die drei wichtigsten Diskursstrukturen in Unterhaltungserzählungen identifiziert, unterscheidet Ralf Junkerjürgen mindestens vier Grundformen von Spannungsstrategien: *mystery, suspense, disquiet* (als Mischform von *mystery/suspense*) und *surprise*. Vgl. Brewer 1996, 110–114; Junkerjürgen 2003, 67–86; ders. 2006, 175–177. Vgl. auch Hoeken/van Vliet 2000.

perlich erfahrbare Spannung⁵⁰ und somit die körperliche Involviertheit der Zuschauenden, für die Christine Noll Brinckmann den Begriff „somatische Empathie“ geprägt hat, womit sie jene Momente in Hitchcocks Filmen bezeichnet, in welchen die Zuschauenden „sich so stark in die Beobachtung physischer Verrichtungen auf der Leinwand verwickeln, dass ihre eigenen Muskeln mitzuspielen beginnen.“⁵¹ *Suspense* basiert auf Angsterregung, stimuliert affektiv und entsteht, wenn ein positiv gezeichneter Protagonist mit imminenden Gefahren oder Anreizen konfrontiert wird und dabei sehr geringe Aussicht auf Erfolg hat.⁵² *Suspense* richtet sich also auf die Zukunft und wird daher auch Zukunftsspannung genannt⁵³: Werden Katniss und Peeta die unmittelbar bevorstehenden tödlichen Gefahren überleben?

Es gibt zahlreiche weitere Passagen in den Hungerspielen, die uns mitfiebern lassen. Wir zählen mit, wenn die Opfer der laufenden Spiele in den nächtlichen Himmel projiziert werden, um die Überlebenschancen von Katniss und Peeta neu einschätzen zu können. Charakteristisch für *suspense* ist, dass wir als LeserInnen oder ZuschauerInnen mehr wissen als die betroffenen Figuren, also informierter sind.⁵⁴ In Gary Ross' Verfilmung des ersten Teils der *Hunger Games* etwa geht unsere Perspektive über die von Katniss hinaus: Anders als sie wissen wir, dass der Spielleiter gezielt Gefährdungen wie Feuersbrunst (1:16:05–1:18:36) oder mutierte Wölfe (2:00:17–2:06:29) ins Spiel bringen wird.

Ein *suspense*-Roman besteht aus zahlreichen Affekt- und Erzählpunkten, denn *suspense* ist immer ein zeitlich begrenzter Höhepunkt, in dem sich Erzählzeit und erzählte Zeit annähern, Ereignis- und Diskursstruktur parallel verlaufen. Ein solcher erster Erzählpunkt ist „die Ernte“, das Auslosen der Tribute am Ende des ersten Kapitels:

„It's time for the drawing. Effie Trinket says as she always does: „Ladies first!“ and crosses to the glass ball with the girls' names. She reaches in, digs her hand deep into the ball, and pulls out a slip of paper. The crowd draws in a collective breath and then you can hear a pin drop, and I'm feeling nauseous and so desperately hoping that it's not me, that it's not me, that it's not me.

Effie Trinket crosses back to the podium, smooths the slip of paper, and reads out the name in a clear voice. And it's not me.

It's Primrose Everdeen.“⁵⁵

In der interdisziplinären Spannungsforschung wird von Spannung meist im Sinne von *suspense* gesprochen – auch die oben beschriebenen Voraussetzungen beziehen sich auf *suspense*. Neben diesem Spannungsbegriff für dynamische, auf den Verlauf einer Handlung bezogene Spannung wird in der Literaturwissenschaft, insbesondere in der Gedichtanalyse, auch der Begriff der *tension* für statische, auf Gegensätzen beruhende Spannung zwischen Bedeutungsmustern und kognitiven Ebenen (abstrakt/konkret oder ernst/ironisch) verwendet, was für die Analyse von *The Hunger Games* aber vernachlässigbar ist.⁵⁶

⁵⁰ Wenzel 2004, 184.

⁵¹ Brinckmann 1999, 111.

⁵² Junkerjürgen 2002, 61–63; Zillmann 1996, 208.

⁵³ Nusser 2003, 54.

⁵⁴ Wuss 1993, 115.

⁵⁵ Collins 2008, 24.

⁵⁶ Anz 2010, 2.

Mystery – Rätselspannung

Eine weitere zentrale Erzählstrategie in *The Hunger Games* ist die Rätselspannung, im Englischen als *mystery* oder *curiosity* bezeichnet.⁵⁷ *Mystery* wirft Fragen an die Vergangenheit auf und stimuliert kognitiv, weckt unsere Neugierde, wie in Agatha Christies *whodunit*-Krimis. Sobald wir meinen, eine Antwort gefunden zu haben, erweist sie sich als voreilig, stellt sich eine neue Frage⁵⁸: Wie kam es zu dieser Angst, Armut, Hungersnot, zu diesen menschenverachtenden Spielen um Tod und Leben in Panem? Was hat es mit dem zerstörten 13. Distrikt auf sich? Erzählt wird analytisch, rückwärts gerichtet; das, was zuerst passierte, wird zuletzt erzählt. Ereignisstruktur und Diskursstruktur sind gegenläufig. Ins dystopische Erzähluniversum von Panem treten wir am Tag der „Ernte“ ein und erfahren erst sukzessive, welchen Hintergrund dieser Wettkampf als Reality-TV-Show hat. Den Unterschied zwischen *suspense* und *mystery* hat der *master of suspense*, Alfred Hitchcock, in seinem vielzitierten Interview mit François Truffaut anschaulich erläutert. Er verweist dabei auch auf den für *suspense* zentralen Aspekt der Emotion und der Perspektivenübernahme:

„Für mich, das dürfen Sie nicht vergessen, ist Rätselhaftes selten Suspense. Zum Beispiel handelt es sich in einem Whodunit nicht um Suspense, sondern um eine Art intellektuelles Rätsel. Das Whodunit erweckt Neugier, aber ohne jede Emotion. Emotionen aber sind notwendiger Bestandteil des Suspense. [...] In der klassischen Situation mit der Bombe, die zu einem bestimmten Zeitpunkt explodieren soll, da ist es die Furcht, die Angst um jemand, und die Angst hängt ab von der Intensität, mit der der Zuschauer sich mit der Person identifiziert, die in Gefahr ist. Ich könnte noch weitergehen und behaupten, dass es bei dieser altbekannten Bombensituation, die ich eben erwähnte, sogar Gangster oder eine Bande ganz übler Burschen sein könnte, die da um den Tisch versammelt sind.“⁵⁹

Surprise – Überraschungsstruktur

Eine dritte Leserlenkungsstrategie ist *surprise*, eine Überraschungsstrategie, die uns wichtige Informationen vorenthält, um uns unerwartet zu einem späteren Zeitpunkt damit zu konfrontieren. Das heisst, auf der Diskursebene werden wichtige Informationen der Ereignisebene weggelassen und erst später nachgeliefert.⁶⁰

Während der Hungerspiele im ersten Teil ist das jener Moment, in dem den Tributen unverhofft mitgeteilt wird, dass diesmal zwei Jugendliche aus demselben Distrikt gleichzeitig gewinnen können, so dass wir erleichtert aufatmen: Katniss und Peeta können überleben. Doch nachdem der letzte Gegenspieler elendig umgekommen ist und wir uns gerade entspannen wollen, werden wir erneut überrumpelt: Der Spielleiter verkündet, gewinnen könne nun doch nur einer. Und erneut setzt *suspense* ein: Wer tötet wen? (2:07:04–2:07:24) Diese Verbindung von *surprise* und *suspense* sorgt in *suspense*-Werken oft für einen markanten Schlusseffekt – so auch in den Hungerspielen: Katniss und Peeta entscheiden, gemeinsam tödliche Beeren zu essen. Da bricht der Spielleiter das Spiel ab: „Stop! Stop! Ladies and Gentlemen, I am pleased to present the victors of the Seventy-fourth Hunger Games, Katniss Everdeen and Peeta Mellark! I give you – the tributes of District Twelve!“⁶¹

⁵⁷ Junkerjürgen 2002, 66–70; Brewer 1996, 112.

⁵⁸ Junkerjürgen 2002, 66; Wenzel 2004, 187–188.

⁵⁹ Truffaut 1992 (orig. frz. 1966), 62–63.

⁶⁰ Junkerjürgen 2002; Brewer 1996, 111; Wenzel 2004, 187.

⁶¹ Collins 2008, 419; im Film 2:07:59–2:09:03.

Auch auf den Unterschied zwischen *suspense* und *surprise* kommen Alfred Hitchcock und François Truffaut zu sprechen, wobei Hitchcock insbesondere den Aspekt der Informiertheit als Unterscheidungskriterium betont:

„Der Unterschied zwischen Suspense und Überraschung ist sehr einfach, ich habe das oft erklärt. [...] Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unter dem Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung, nichts besonderes passiert, und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht, aber die Szene davor war ganz gewöhnlich, ganz uninteressant. Schauen wir uns jetzt den Suspense an. Die Bombe ist unter dem Tisch und das Publikum weiss es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiss, dass die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 – man sieht eine Uhr –. Dieselbe unfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Reden Sie nicht über so banale Dinge, unter dem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird sie explodieren! Im ersten Fall hat das Publikum fünfzehn Sekunden Überraschung beim Explodieren der Bombe. Im zweiten Fall bieten wir ihm fünf Minuten Suspense. Daraus folgt, dass das Publikum informiert werden muss, wann immer es möglich ist. Ausgenommen, wenn die Überraschung wirklich dazugehört, wenn das Unerwartete der Lösung das Salz der Anekdote ist.“⁶²

Disquiet – Beunruhigungsspannung

Im Unterschied zu den meisten Spannungsforschern bestimmt Ralf Junkerjürgen neben diesen drei grundlegenden Leserlenkungsmöglichkeiten noch eine vierte, eine Mischform zwischen *mystery* und *suspense*, die er zunächst als *mystery/suspense*⁶³, später aber treffender als *disquiet*⁶⁴ bezeichnet. Von *disquiet* spricht er, wenn vom Rätsel eine Bedrohung ausgeht oder die Bedrohung rätselhafte Ursachen hat, wenn also gefährliche Geheimnisse beziehungsweise geheimnisvolle Gefahren inszeniert werden, die sowohl Angst erregen wie Neugierde wecken. *Disquiet* stimuliert also sowohl kognitiv (Rätsel) wie emotional (Bedrohung, Angst).⁶⁵ Der erste Band der Hungerspiele beginnt mit einem ebensolchen Rätsel, von welchem Bedrohung ausgeht: mit der ominösen Ernte, die uns beunruhigt fragen lässt, was das sein könnte, arbeitet also mit *disquiet* und stimuliert die LeserInnen von Beginn an kognitiv wie emotional.

Empathischer Stress und Angstlust

Abschliessend stellt sich nun die Frage, wieso wir uns auf Spannungserregung, auf diesen empathischen Stress⁶⁶ überhaupt einlassen. Das hat gemäss Dolf Zillmanns motivationspsychologischer Erklärung mit deren postrezeptiver, deren nachträglicher Bewertung zu tun⁶⁷: Je grösser und belastender die Spannungserregung war, desto positiver und lustvoller wird die Entlastung nach der Auflösung der Spannung empfunden. Doch leiden Rezipienten wirklich freiwillig neunzig Minuten in einem *suspense*-Film, um dann nur in den letzten zwei, drei Minuten dafür belohnt zu werden? Peter Vorderer argumentiert mit Bezug auf Kendell L. Walton, dass die Rezipierenden nicht

⁶² Truffaut 1992 (orig. frz. 1966), 64.

⁶³ Junkerjürgen 2002, 70–72.

⁶⁴ Ders. 2006, 176.

⁶⁵ Ebd.

⁶⁶ Vorderer 1994b, 104.

⁶⁷ Zillmann 1983; ders. 1991.

erst die Auflösung, sondern die gesamte Rezeption geniessen würden. Die Rezeption spannender Bücher, Filme oder Games lasse sich als Teilnahme an einem Illusionsspiel, als „so tun als ob“ auffassen. Die Rezipierenden erlebten also nicht reale Angst, sondern „Als-ob-Angst“. Spannung sei nicht Angst, sondern „als ob man Angst hätte“, und diese „Als-ob-Angst“ sei lustvoll.⁶⁸ Und genau diese Angstlust, diese Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts von Gefahren, wie sie Michael Balint definiert, ist es, die wir beim Eintauchen in spannende Geschichten immer wieder aufs Neue geniessen.

Folgt man Mario Erdheims Argumentation, dass ein Individuum in der Angstlust, im Zusammenfallen von Angst und Lust, seine Onnipotenz, seine Fähigkeit, Grenzen zu überschreiten, prüft (und die Verwandlung der Angst in Lust sei gewissermassen die Prämie des Grenzüberschreitens⁶⁹), lässt sich die *suspense*-Trilogie *The Hunger Games* auch als (Meta-)Kommentar zu immer massiveren gesellschaftlichen Grenzüberschreitungen lesen. Die tödlichen Kämpfe unter Dauerbeobachtung sind eine letzte Grenzüberschreitung des performativen Reality-TV.⁷⁰ Auch die gezielte Instrumentalisierung von Katniss zum Gesicht der Revolution vom ersten bis zum letzten Band der Trilogie und die alles durchdringende, unhintergehbare Manipulation selbst des Widerstands gegen diese Manipulation, lässt sich als letztmögliche Grenzverletzung des autonomen Subjekts deuten. Und schliesslich ist die in dystopischen Jugendromanen zu lesende Darstellung einer Gesellschaft, die ihre Kinder für die eigenen Interessenskonflikte benutzt und die kommende Generation gegen die Fehler, die wir uns heute erlauben, antreten lässt⁷¹, ein Kommentar zu einer letztmöglichen Grenzüberschreitung im Generationenvertrag.

Literatur

Primärliteratur

Collins, Suzanne: *The Hunger Games*. London: Scholastic 2008.

—: *The Hunger Games: Catching Fire*. London: Scholastic, 2009.

—: *The Hunger Games: Mockingjay*. London: Scholastic, 2010.

The Hunger Games (USA 2012, Gary Ross)

The Hunger Games: Catching Fire (USA 2013, Francis Lawrence)

Sekundärliteratur

Ackermann, Kathrin: Die Entstehung des Nervenkitzels. Zum Verhältnis von psychologischer und literaturwissenschaftlicher Spannungsforschung. In: Hülk, Walburga und Ursula Renner (Hg.): *Biologie, Psychologie, Poetologie. Verhandlungen zwischen den Wissenschaften*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2005, 117–128.

⁶⁸ Vorderer 1994a, 337; Walton 1990, 209.

⁶⁹ Erdheim 2000, 52–54. Während die Lust auf Angst gerne als Hunger des „Kulturmenschen“ nach künstlichen Risiken in einem (zu) sicheren und vorhersehbaren Leben in der westlichen Gesellschaft gedeutet wird, bringt Mario Erdheim Angstlust mit Onnipotenzphantasien in Verbindung, die uns Grenzen überschreiten liessen und so erst Wandel ermöglichten. Denn während Angst das Erkennen und Einhalten von Grenzen fordere, so Erdheim, wecke Lust Neugierde und führe zu Grenzüberschreitungen.

⁷⁰ Klaus 2006 definiert Reality-TV als Genrefamilie, deren definitorisches Merkmal Grenzüberschreibungen sind.

⁷¹ Kalbermatten 2010, 14.

- Anz, Thomas: Spannung – eine exemplarische Herausforderung der Emotionsforschung. Aus Anlass einiger Neuerscheinungen zu einem wissenschaftlich lange ignorierten Phänomen. In: literaturkritik.de 5 (2010).
- : Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen. München: Beck 1998, bes. 150–171 (Kapitel Spannungskunst und Glückstechniken).
- : Spannung. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Bd. 3. Berlin/New York: de Gruyter 2003, 464–467.
- Arrow, V.: The Panem Companion. An Unofficial Guide To Suzanne Collins' Hunger Games, From Mellark Bakery to Mockingjays. Dallas: BenBella Books 2012.
- Balint, Michael: Angstlust und Regression. Stuttgart: Klett Cotta 1999 (orig. engl. 1959).
- Barg, Werner: The Hunger Games – Die Tribute von Panem (Ross, 2012). In: Kurwinkel, Tobias und Philipp Schmerhein (Hg.): Kinder- und Jugendfilmanalyse. Konstanz und München: UVK, 2013, E-Book [Kapitel 6: Produktanalyse II: Formale Gestaltungsmittel].
- Bartlett, Myke: Appetite for Spectacle. Violence and Entertainment in „The Hunger Games“. In: Screen Education 66 (2012), 8–17. Vgl. auch <http://search.informit.com.au/documentSummary;dn=744097315964308;res=IELAPA>, 03.06.2014.
- Borgmeier, Raimund und Peter Wenzel (Hg.): Spannung: Studien zur englischsprachigen Literatur. Für Ulrich Suerbaum zum 75. Geburtstag. Trier: WVT 2001.
- Borringer, Heinz-Lothar: Spannung in Text und Film. Spannung und Suspense als Textverarbeitungs-kategorien. Düsseldorf: Schwann 1980.
- Brewer, William F. und Edward H. Lichtenstein: Stories are to Entertain: A Structural-Affect Theory of Stories. In: Journal of Pragmatics 6 (1982), 473–486.
- Brewer, William F.: The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading. In: Vorderer u. a. 1996, 107–127.
- Brinckmann, Christine Noll: Somatische Empathie bei Hitchcock: Eine Skizze. In: Heller, Heinz B. u. a. (Hg.): Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen. Marburg: Schüren, 1999 (Schriften der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 7), 111–121.
- Bryant, Jennings und Dolf Zillmann (Hg.): Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes. Hillsdale, NJ: Erlbaum 1991.
- Carroll, Noël: Toward a Theory of Film Suspense. In: Persistence of Vision 1 (1984), 65–69.
- : The Paradox of Suspense. In: Vorderer u. a. 1996, 71–91.
- Coleridge, Samuel Taylor: Biographia literaria, or Biographical sketches of my literary life and opinions. Band 2. Hg. v. James Engell und W. Jackson Bate. London: Routledge & Kegan Paul 1983 (The collected works of Samuel Taylor Coleridge, Bd. 7).
- Comisky, Paul und Jennings Bryant: Factors Involved in Generating Suspense. In: Human Communication Research 9 (1982), 49–58.
- Erdheim, Mario: Aufruhr im Subjekt. Omnipotenz, Mutproben und Arbeit. In: du. Die Zeitschrift für Kultur 707 (2000: Angstlust. Das Leben. Ein Thriller), 52–54.
- Fisher, Mark: Precarious Dystopias: The Hunger Games, In Time, and Never Let Me Go. In: Film Quarterly, 65/4 (2012), 27–33.
- Frizzoni, Brigitte und Ingrid Tomkowiak (Hg.): Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen. Zürich: Chronos 2006.
- Frizzoni, Brigitte: Spannung!!! Spannung??? Facetten der Angstlust. In: Buch & Maus 3 (2012), 2–4.

- Gerrig, Richard J.: Is There a Paradox of Suspense? A Reply To Yanal. In: *British Journal of Aesthetics* 37 (1997), 168–184.
- : The Resiliency of Suspense. In: *Vorderer u. a.* 1996, 93–105.
- Hoeken, Hans und Mario van Vliet: Suspense, Curiosity, and Surprise: How Discourse Structure Influences the Affective and Cognitive Processing of a Story. In: *Poetics* 26 (2000), 277–286.
- Jackson, Blair: Intimate Sound for a Savage Future. In: *Mix*, April 2012, 42–49.
- Jecker, Nina: Ballett? Reiten? Bogenschiessen! In: *20 Minuten*, 16. Dezember 2013, 11.
- Junkerjürgen, Ralf: Spannung – Narrative Verfahrensweisen der Leseraktivierung. Eine Studie am Beispiel der Reiseromane von Jules Verne. Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang 2002 (Europäische Hochschulschriften XIII/261).
- : Spannung und Medienwechsel. „The Fellowship of the Ring“ als Buch, Film und Computerspiel. In: *Frizzoni/Tomkowiak* 2006, 175–196.
- : Die Spannung verdoppelte, nein verzehnfachte sich – „Der Schatz im Silbersee“ im Spiegel psychologischer Rezeptionsästhetik. In: *Jahrbuch der Karl-May-Gesellschaft* 2003, 67–86.
- : Spannung – was ist das? Mit einer Analyse von Joanne K. Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen* (1997). In: *Bischoff, Dörte und Joachim Frenk (Hg.): Sprach-Welten der Informationsgesellschaft: Perspektiven der Philologie.* Münster: Litverlag 2002, 99–108.
- Jurga, Martin: Der Cliffhanger. Formen, Funktionen und Verwendungsweisen eines seriellen Inszenierungsbausteins. In: *Willems, Herbert und Martin Jurga (Hg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch.* Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1998, 471–488.
- Kalbermatten, Manuela: Blutiger Kampf gegen die Instrumentalisierung. Die Tribute von Panem von Suzanne Collins. In: *Buch & Maus* 4 (2010), 14.
- Klaus, Elisabeth: Grenzenlose Erfolge? Entwicklung und Merkmale des Reality-TV. In: *Frizzoni/Tomkowiak* 2006, 83–106.
- Koch, Walter A.: *The Biology of Literature.* Bochum: Brockmeyer 1993.
- : Spannung: Fragments and Pieces for a Mosaic of Structure Common to Nature and Culture. In: *Borgmeier/Wenzel* 2001, 10–14.
- Mag Uidhir, Christy: The Paradox of Suspense Realism. In: *Journal of Aesthetics & Art Criticism* 69 (2011), 161–171.
- Oatley, Keith: A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and a Theory of Identification in Fictional Narrative. In: *Poetics* 23 (1994), 53–74.
- Ohler, Peter: Zur kognitiven Modellierung von Aspekten des Spannungserlebens bei der Filmrezeption. In: *montage/av* 3 (1994), 133–141.
- Oswalt, Stefan: Der Sieg war alles, die Niederlage eine Katastrophe. In: *NZZ am Sonntag*, 18. Mai 2014, 54.
- Petzold, Dieter und Eberhard Späth (Hg.): *Unterhaltung. Sozial- und literaturwissenschaftliche Beiträge zu ihren Formen und Funktionen.* Erlangen: Universitätsbund Erlangen-Nürnberg 1994 (Erlanger Forschungen A 70).
- Pfister, Manfred: *Das Drama. Theorie und Analyse.* München: Fink 1977.
- Prieto-Pablos, Juan A.: The Paradox of Suspense. In: *Poetics* 26 (1998), 99–113.
- Sayre, Shay und Cynthia King: *Entertainment & Society. Audiences, Trends, and Impacts.* Thousand Oaks: Sage 2003.
- Schlachter, Birgit: Formen und Funktionen der Anschlusskommunikation im Internet – eine empirische Erkundung des *Tribute von Panem*-Forums. In: *Weinkauff, Gina, Ute Dettmar, Thomas Mö-*

- bius und Ingrid Tomkowiak (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur in Medienkontexten. Adaption – Hybridisierung – Intermedialität – Konvergenz. Frankfurt a. M.: Peter Lang 2014, 267–283.
- Schulze, Anne-Katrin: Spannung. Erklärungsansätze eines Phänomens. In: Früh, Werner, unter Mitarbeit von Anne-Katrin Schulze und Carsten Wunsch: Unterhaltung durch das Fernsehen. Eine molare Theorie. Konstanz: UVK 2002, 49–64.
- Smuts, Aaron: The Desire-Frustration Theory of Suspense. In: The Journal of Aesthetics and Art Criticism 66/3 (2008), 281–290.
- Späth, Eberhard: ‚J'aime les sensations fortes.‘ Zu den Merkmalen des Thrill in Ian Flemings From Russia with Love. In: Petzold/Späth 1994, 155–177.
- Truffaut, François: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? 16. Aufl. München: Hanser 1992 (orig. frz. 1966).
- Vorderer, Peter, Hans J. Wulff und Mike Friedrichsen (Hg.): Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations. Mahwah, NJ: Erlbaum 1996 (LEA's communication series).
- Vorderer, Peter: „Spannung ist, wenn's spannend ist.“ Zum Stand der (psychologischen) Spannungsforschung. In: Rundfunk und Fernsehen 42/3 (1994a), 323–339.
- : Was macht die Rezeption von Filmen spannend? In: Medienpsychologie 6/2 (1994b), 103–109.
- : Action, Spannung, Rezeptionsgenuss. In: Charlton, Michael und Silvia Schneider (Hg.): Rezeptionsforschung. Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag 1997, 241–253.
- : Toward a Psychological Theory of Suspense. In: Vorderer u. a. 1996, 233–254.
- Walton, Kendall L.: Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge: Harvard University Press 1990.
- Wenzel, Peter (Hg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle, Probleme. Trier: WVT 2004 [vgl. Kap. 9 zu Spannung, S. 181–195].
- : Spannung in der Literatur. Grundformen, Ebenen, Phasen. In: Borgmeier/Wenzel 2002, 22–35.
- Wulff, Hans J.: Spannungsanalyse. Thesen zu einem Forschungsfeld. In: montage/av 2 (1993a), 97–100.
- : Textsemiotik der Spannung. In: Kodikas/Code 16/3-4 (1993b), 325–352.
- Wuss, Peter: Grundformen filmischer Spannung. In: montage/av 2 (1993), 101–116.
- Yanal, Robert J.: The Paradox of Suspense. In: British Journal of Aesthetics 36 (1996), 146–158.
- Zillmann, Dolf: The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition. In: Vorderer u.a. 1996, 199–231.
- : Transfer of Excitation in Emotional Behaviour. In: Cacioppo, John T. und Richard E. Petty (Hg.): Social Psychophysiology: A Sourcebook. New York: Guilford Press 1983, 215–240.
- : The Logic of Suspense and Mystery. In: Bryant/Zillmann 1991a, 281–303.
- : Empathy. Affect form Bearing Witness to the Emotions of Others. In: Bryant/Zillmann 1991b, 135–167.

Zusammenfassung

„Spannung ist, wenn's spannend ist“: So fasst der Medienpsychologe Peter Vorderer die Erfahrung zusammen, dass wir zwar alle intuitiv wissen, was mit Spannung gemeint ist, wie sie sich anfühlt, welche Texte, Filme und Genres besonders viel davon versprechen, dass es uns aber schwer fällt,

exakt zu beschreiben, was genau wann und weshalb bei uns Spannung auslöst. Diese Schwierigkeiten haben mit der Doppelnatur der Sache zu tun, denn Spannung ist sowohl ein Text- wie ein Rezeptionsphänomen. Der Beitrag behandelt am Beispiel der dystopischen Bestsellertrilogie *The Hunger Games* (2008-2010) von Suzanne Collins drei Grundfragen der interdisziplinären Spannungsforschung: welche Grundbedingungen erfüllt sein müssen, damit fiktionale Spannung überhaupt entstehen kann; welche spezifischen Leserlenkungsstrategien beim Publikum Spannung auslösen; und wieso sich dieses überhaupt freiwillig Angst und Spannungsstress aussetzt.

Die Forschung nennt vier Grundbedingungen: (1) dass der Ausgang ungewiss ist – wobei die Paradoxie, dass wir spannende Filme und Texte auch beim zweiten Rezipieren als spannend erleben können, kontrovers diskutiert wird; (2) dass dieser ungewisse Ausgang mit Überlebensmotiven zu tun hat und nur eine limitierte Zahl von Lösungen zulässt; (3) dass die Aussichten auf den vom Publikum ersehnten Ausgang sehr gering sind; und (4) dass die Rezipierenden um die gefährdete Figur bangen, also deren Perspektive übernehmen.

Mithilfe von vier Leserlenkungs- beziehungsweise Spannungsstrategien stimulieren AutorInnen und FilmemacherInnen ihr Publikum affektiv oder kognitiv und lösen Thrill, Neugierde, Beunruhigung und Überraschung aus: (1) *suspense* (Konflikt- und Bedrohungsspannung), (2) *mystery* (Rätselspannung), (3) *disquiet* (Beunruhigungsspannung) und (4) *surprise* (Überraschungsstrategie). Jede Strategie wird charakterisiert durch ein je spezifisches Zusammenspiel von Ereignis- und Diskursebene (d. h. was geschieht und wie dieses Geschehen präsentiert wird), wobei auf Ereignisebene die bereits genannten Grundbedingungen zentral sind.

In der Realität unangenehme Zustände wie Angst, so eine These in der Spannungsforschung, werden während der Rezeption spannender Handlungen nicht negativ, sondern lustvoll erlebt, nicht als reale Angst, sondern als „Als-ob-Angst“, als Angstlust, die durch vielfältige Grenzüberschreitungen ausgelöst wird. Diese Grenzüberschreitungen, so das Fazit, sind charakteristisch für *The Hunger Games*.